

VÍCTOR M. PERALTA

AMBIENTES DUROS, VERSÁTILES y LIVIANOS

From hard to versatile and light-environments

Las ciencias llamadas duras me permiten pensar en ambientes con similares características. Es decir, concibo como ambiente-duro a todo lo tangible y perceptible que sea científicamente *ad hoc*. Desde esta perspectiva es dura la suave cama que ha sido diseñada para la confortable recuperación de los pacientes traumatizados. De igual modo son duros los colores pastel que hacen placentera la lectura en la pantalla de una computadora. El ambiente duro también está formado por el aire limpio y aromatizado que existe en los espacios donde las personas se prueban la ropa que quieren comprar, e igualmente es duro el silencio que se obtiene mediante las paredes antiacústicas de las bibliotecas y las escuelas de música. Recordemos que es posible escuchar el silencio y observemos que puede ser dura la textura de un libro de poesía, sí y sólo sí tal textura se ajusta a la fragancia sentimental que el poeta desea expresar. Por ello, si las *Narraciones Extraordinarias* de Edgar Alan Poe fuesen impresas en papel cebolla, por contraste tendríamos un buen ejemplo de lo que podríamos llamar ambientes-bofos. Son pues ambientes-duros o *hard-environments* los que han sido diseñados con la participación sistemática de las disciplinas que llamamos científicas: la química o la acústica, por ejemplo, pero las ciencias de la tierra, la ecología antropológica y la psicología ambiental también. Todas estas disciplinas tienen un inquebrantable afán de rigurosidad, y ellas me permiten concebir una sinergia trans-ambientalista constituida por el cruce de tres dimensiones privilegiadas. La primera es la que ya referí como ambientes-duros, y la segunda es la que a continuación bosquejaré bajo el nombre de ambientes-versátiles.

Los ambientes versátiles

La era digitalizada en la que nos encontramos sería simple fantasía si los diseños hardware no estuviesen activados por la creciente sofisticación de los sistemas software. Son precisamente estos sistemas los que hacen muy versátil y personalizada la funcionalidad de los "equipos duros". En este mismo sentido pienso que el trabajo ambientalista debe ya radicalmente rebasar la perspectiva propia de lo tangible y perceptible —el trabajo centrado en la substancia extensa de la que nos habló Descartes. No intento minimizar el gran valor de las acciones que intentan transformar a los ambientes crónicamente dañinos. Admiro a quienes invirtiendo sus mejores esfuerzos trabajan en la creación de condiciones físicas antropo-óptimas. Son loables los procesos que están abiertos a la participación social de los beneficiarios, tanto en el diseño como en la ejecución y evaluación de los proyectos ambientales. Todo esto es muy valioso y necesario, pero más allá de la dura ambientalidad que cotidianamente se intenta objetivar, afirmo que también es urgente el desarrollo de ambientes-versátiles.

Es decir, si los *hard-environments* son el equivalente de los sistemas hardware, entonces los ambientes-versátiles están formados por los procedimientos técnicos y humanos que permiten constantemente reconfigurar la funcionalidad de la dureza material. Esta es la importancia específica de los flujos de información que nos articulan de modos muy diversos con los ambientes duros. Por ejemplo: una silla perfectamente ergonómica puede ser utilizada de la peor manera. Un equipo sonoro capaz de generar efectos acústicos muy sofisticados, puede ser subutilizado por la ignorancia procedimental del usuario. Si quien maneja ese sofisticado equipo no logra entender todas las instrucciones que le permitirían perfectamente utilizarlo, entonces ese equipo, aunque sea óptimamente duro —un *hard-environment*— no sería versátil sino rígido. Rígido simple y llanamente porque es rígidamente utilizado.

Hoy para todos es obvio el continuo desarrollo tecnológico. El antiguo

teléfono se ha transformado en un celular inteligente, que además es correo electrónico, agenda, dispositivo para obtener fotografías, videos y desplegar páginas web. Tenemos rascacielos que también han sido llamados inteligentes porque reaccionan homeostáticamente frente al clima que los circunda. Esos rascacielos han sido diseñados para que mantengan su equilibrio dinámico cuando ocurren sismos. Además de rascacielos hay casas y departamentos inteligentes, pero todas esas construcciones tienen una configuración arquitectónica y funcional definida por los especialistas, y sin que actualmente tal configuración pueda ser ajustada de modo personal por los usuarios.

En cambio, un celular sí es continuamente reconfigurado de manera muy personal. El usuario de un celular puede digitalizar un código de acceso que le sea confidencial, antes de contestar una llamada puede visualizar quien trata de contactarlo, y entre muchas otras opciones también puede predefinir los números telefónicos a los que no desea darles comunicación. Por ello llamo versátil a esta posibilidad que nos permite moldear nuestros entornos —¡entornos que son esencialmente sociales y en nuestro último ejemplo es obvio que el entorno es social a través de un celular¡—. Esto ilustra el señalamiento que hago en el sentido de que los ambientes humanos deben ser duros, pero a la vez lo suficientemente dúctiles como para que los podamos continuamente reconfigurar. La complejidad técnica que haría esto posible nos exigiría estar bien in-*formados*, pero también debería exigirnos interactuar colectivamente y mediante consensos posibilitar los ajustes socioambientales que deseemos. En síntesis, la tecnología no debe reducirnos al nivel de seres que viven confortablemente pero a costa de una seductora pasividad. Por ello afirmo que el trabajador ambientalista debe esforzarse por lograr que sus diseños sean no sólo duros sino también versátiles; es decir, de modos muy diversos reconfigurables. Comenté que los ambientes son duros cuando son antropomórficamente óptimos, y que son versátiles cuando son socioajustables; cuando son transformables de modo no sólo personal sino también grupal y sobre todo de modo comunitario. Pero el nuevo profesional trans-ambientalista debe también procurar que sus diseños sean livianos, muy livianos, tan livianos que sea difícil estar en ellos sin anhelar libertad.

Hacia la identificación de los ambientes livianos

Primera aproximación

Las ciudades diseñadas bajo la cosmovisión de Walt Disney me permitirán también por contraste ilustrar cómo concibo a los ambientes livianos. El 17 de julio de 1955 fue inaugurada la primera de varias ciudades que pronto podremos calificar como muy duras, poco versátiles y nada livianas.

> El propósito de Disneylandia —dijo Walt— es simple. Será un lugar para que las personas se diviertan y aprendan, para que padres y niños compartan momentos de alegría en mutua compañía; un lugar para que maestros y alumnos descubran magníficas sendas para comprender y educar […] Disneylandia se sustentará en y estará consagrada a los sueños y hechos relevantes que han creado a América […] tendrá algo de feria, exposición, parque de juegos, centro comunitario, museo animado y muestrario de belleza y magia.[1]

Posteriormente, en una área de 180 mil hectáreas (área que duplica la extensión territorial de Manhattan), fue inaugurado Disney World. En esta ciudad, donde se supone que reina la fantasía, fue incluido el centro que hoy se conoce como EPCOT (*Experimental Prototype Community of Tomorrow*). En 1983, en Tokio, fue inaugurada otra ciudad Disney, y en 1992 París también se disneylandizó. Lo interesante es que en todas estas ciudades predominan los ambientes racionalmente diseñados. Estas ciudades son duras porque en ellas la ingeniería física y la ingeniería social ofrecen ambientes que supuestamente están "libres de riesgos". Tienen un diseño urbanístico, ecológico y técnico donde todo está previsto. "Disneylandia —en palabras de Walt— es un lugar donde nadie puede perderse". Muchos piensan que esos ambientes *ad hoc* son "los lugares más felices del planeta". Concretamente son el resultado de una ardua y muy calificada labor ambientalista, pero esta labor ha sido ejercida sólo en la perspectiva de los

---

[1] Leonard Mosley: *Disney´s World: a biography*. New York: Stein and Day, 1985, p. 221. Citado por Henry A. Giroux en *El ratoncito feroz: Disney o el fin de la inocencia.* Madrid: Fundación Germán Sánchez Ruipérez, 2001, p. 46.

hard-environments. En las ciudades Disney se procura separar el ocio del mundo laboral, y para tal fin todo lo relacionado con el trabajo se encuentra ubicado en instalaciones subterráneas. «Suministros, tendido eléctrico, conducciones de agua, centros de mantenimiento, transporte interno para empleados y cualquier otro signo laboral queda relegado a un basto complejo subterráneo de túneles y corredores».[2] Las ciudades Disney son técnicamente muy duras, tanto en sus áreas soleadas como en sus modernas catacumbas —y si los espacios celestes posibilitan una ininterrumpida diversión, de igual modo las áreas subterráneas hacen posible un eficiente trabajo invisible.

Pero estas ciudades también son muy rígidas, porque en ellas hay muy poco margen para la acción improvisada, para la espontaneidad y la creación. Todo está programado, incluso las "sorpresas" con las que los "anfitriones" emocionan a sus "invitados". «La filosofía Disney —dice Henry Giroux— santifica cada detalle, desde la actitud en el trabajo (sonrisa, lenguaje cortés y apariencia alegre) hasta las normas de vestuario». La innovación se contempla como una quiebra de la política corporativa y en esta cosmovisión tecnocrática el desacuerdo es rápidamente eliminado.[3] Por ello abundan los despidos cuya causa es la iniciativa personal —y la rutina, tanto en el trabajo como en las diversiones, es realmente lo que predomina. «Trabajo y placer —concluye Giroux— significan apatía, pereza intelectual y subordinación». Estos ambientes que fueron creados desde la más dura pero inhumana cientificidad, exigen de los usuarios «obediencia ciega, respuestas diseñadas, servilismo incondicional».[4] En estas asépticas y programadas ciudades que son denominadas mágicas, incluso los momentos donde deben surgir las sonrisas están perfectamente previstos, y por ello no es casual que sus ambientes además de ser muy rígidos sean muy pesados. Entendiéndose por ambiente-pesado aquel que con cadenas y anclas simbólicas obstaculiza la emergencia de nuevas construcciones históricas.

---

2 Giroux *op., cit.,* p. 60.

3 *Ibid.,* pp. 61-2.

4 *Ibid.,* pp. 63-4.

Segunda aproximación

Los centros de diversión del Mundo Disney son espacios físicos *ad hoc* en los que anualmente circulan millones de consumidores. Éstos previamente han sido seducidos a través de múltiples ambientes simbólicos. Por ejemplo, según el reporte de Michael Eisner, reporte que él presentó en su calidad de presidente y director ejecutivo de la Corporación Disney, durante siete días —del 2 al 8 de noviembre de 1997— y sólo en los Estados Unidos de Norteamérica:

> 34,2 millones de personas presenciaron *El maravilloso mundo de Disney*; 3,3 millones encendieron el televisor para ver *One Saturday Morning*; 3,8 millones de abonados vieron el *Canal Disney*; 2,8 millones escucharon *Radio Disney*; 793 mil visitaron sus parques temáticos; 810 mil compraron algún producto en una tienda Disney; y se distribuyeron nueve millones de videocopias de *La bella y la bestia* y de *Una Navidad encantada*.[5]

En suma, durante aquella semana, 45 millones 703 mil impactos simbólicos fueron producidos por la Compañía Disney; únicamente en los Estados Unidos de Norteamérica y sin que se considere que una película es muchas veces observada por los mismos "clientes" —los niños que así también se convierten en los consumidores cautivos de los futuros productos del Disney World.

Vemos así que esta gigantesca corporación tiene la mágica virtud de homogeneizar gustos, aspiraciones y estilos no sólo de entretenimiento sino también de vida; y comprender esto es crucial, pues actualmente la clonación biológica para los humanos se encuentra en una acalorada discusión ética, pero la clonación mental ya ocurre en forma rutinaria y la mayoría de los profesionales ambientalistas siguen invirtiendo sus mejores esfuerzos sólo en la perspectiva de los *hard-environments*. Estos profesionales aún no se percatan de la importancia de los ambientes simbólicos, y ante su ceguera histórica la disneylandización del mundo sigue avanzando. La Corporación Disney ya creó en Orlando y cerca del

[5] Michael Eisner: *The Walt Disney Company 1997.* California: Burbank, *Annual Report,* p. 3. Citado por Giroux *op., cit.,* p. 29.

Disney World, una “comunidad ideal” —no un simple espacio mágico donde las familias pueden disfrutar un corto período de vacaciones—. Esta “comunidad perfecta” se llama *Celebration* y en ella el diseño urbanístico permite a sus habitantes una vida segura, tranquila, próxima y bien comunicada.

Imaginémosla: Walt Disney en los años sesenta compró cada hectárea de ese terreno con un costó de aproximadamente 50 dólares —y ahora cada hectárea para construcción residencial en la Ciudad *Celebration* cuesta 80,000 dólares. Todas las casas están conectadas con el mundo idílico-onírico por medio de una red de cable óptico que transporta las señales de televisión, teléfono y los sistemas informativos. Los residentes pueden realizar pláticas virtuales y acceder al noticiero de la comunidad.[6] *Celebration* también cuenta con una escuela cuyo costo alcanzó los cuarenta millones de dólares, y en ella se organizan grupos de alumnos según vecindarios, y los edificios que albergan a esos grupos educativos-vecinales:

> Tienen amplios espacios abiertos con puestos para ordenadores, oficinas para el profesorado, laboratorios de ciencias, fuentes y aseos. En lugar del mobiliario escolar tradicional, los pretiles de las ventanas están diseñados como asientos acolchonados, hay alfombras de vivos colores, *puffs* y una biblioteca con dos camas en las que los alumnos pueden relajarse mientras leen. En las ventanas de las cafeterías hay paneles con conexiones para ordenadores portátiles. La relación estudiantes/ordenadores es de tres a uno y a medida en que la escuela invierta más en informática esta proporción disminuirá. La biblioteca tiene una base de lectores digitales que permite a estudiantes y profesores ver videos en la televisión, en la pantalla del ordenador o en la pantalla grande. Incluso existe un espacio para la autoedición. Se prima la creatividad y el aprendizaje permanente, y las tutorías y evaluaciones se basan en los proyectos de los estudiantes, sus carpetas, actividades y conferencias públicas.[7]

---

6 Giroux *op., cit.,* p. 76.

7 *Ibid.,* p. 82.

A diferencia de los parques recreativos del Mundo Disney —caracterizados por su fantástica monotonía que difícilmente se puede soportar más de siete días—, en la escuela *Celebration* el ambiente duro ya se ha enriquecido con las bondades que ofrece la versatilidad. Esta versatilidad está completamente vedada en algunas áreas duras de la ciudad: por ejemplo, ninguna familia puede cambiar los colores claros que se han definido para las fachadas de las casas y las persianas; tampoco pueden ausentarse de su residencia por un tiempo mayor a los tres meses seguidos y están obligadas a podar regularmente sus jardines. Esta no es una autorregulación responsable ejercida por las familias de *Celebration*, sino un sometimiento incuestionable a las decisiones de los diseñadores expertos del consorcio Disney, quienes son en realidad la autoridad central de esa ciudad. El conjunto residencial *Celebration* es un *hard-environment* que se concibe como inmodificable porque se supone que fue perfectamente diseñado por los infalibles ambientalistas; pero la escuela de esta ciudad, como ya vimos, posibilita e incluso invita a la reconfiguración constante de los entornos por parte de los usuarios. Esta es una *versatile-school*, cuyo dinamismo propicia el aprendizaje creativo, pero este aprendizaje sigue promoviendo las habilidades competitivas que demanda el mercado. En varios centros de diversión Disney se ofrecen permanentemente cursos de diseño, animación y marketing. No olvidemos que la ciudad *Celebration* tiene su propia escuela y que en Disneylandia también opera la Universidad Plus. Hasta aquí el mundo Disney es duro y relativamente versátil, un mundo que siempre procura que esté disponible la población técnica y profesional de reserva que pueda contratar; población de reserva que, según sus criterios, debe tener “la mejor cualificación posible”.[8]

---

8 *Ibid.,* p. 74.

Tercera aproximación

Hemos caracterizado los ambientes duros y los ambientes versátiles, pero también hemos comenzado a imaginar un trabajo trans-ambientalista en el que confluyan las perspectivas duras, versátiles y livianas. Las perspectivas duras están constituidas por lo tangible y perceptible que es científicamente diseñado con el propósito de ofrecer accesibilidad, funcionalidad y bienestar. Algunas áreas duras son prácticamente inmodificables por los usuarios (por ejemplo las estructuras de concreto); otras áreas pueden ser personalmente ajustadas de modos muy versátiles; rompiéndose así la pantanosa homogeneidad y la insoportable monotonía; los ambientes versátiles son los que posibilitan un uso personalizado, autónomo e inteligente. En los ambientes-duros ha quedado objetivado el conocimiento riguroso que poseen los especialistas, y en los ambientes-versátiles el conocimiento pertinente que poseen los usuarios es fundamental. Los ambientes-livianos en cambio, están constituidos por universos simbólicos, y estos universos son los que han sido producidos por la auténtica historia real. Michael Eisner, siendo Presidente de la Compañía Walt Disney, al respecto fue categórico, pues en 1995 en un escrito que tituló *Planetized Entertainment* dijo:

> No creo que sea exagerado reconocer un cierto papel a la industria americana del entretenimiento en contribuir a cambiar la historia. El Muro de Berlín no se derrumbó por la fuerza del armamento occidental, sino por la fortaleza de las ideas de Occidente. ¿Y cuál fue el apóstol de aquellas ideas? Debe admitirse que, en parte, fue la industria del entretenimiento, al difundir el estilo de vida americano.[9]

Atraer pues la atención de los ambientalistas hacia esta tercera dimensión privilegiada es lo que pretendo. Pienso que esta tercera dimensión es la más difícil e importante del trabajo trans-ambientalista. Si imaginásemos a un ambientalista trabajando en la época en la que eran vigentes los espectáculos del Circo Romano, y si a ese ambientalista le concediésemos el dominio de los conocimientos que hoy tenemos, nos sería muy difícil aceptar que él sólo se

---

9 *Planetized Entertainment;* en New Perspectives Quarterly 12:4 (1995) p. 8. Citado por Giroux *op cit* p. 38.

dedicase a construir el ambiente-duro donde pudiesen ser confortablemente observados los sacrificios de los primeros cristianos. Si ese imaginario ambientalista trabajase únicamente para el logro de un ambiente *ad hoc* —un *hard-environment*—, tengo la convicción de que hoy muchos lo consideraríamos un idiota. Si queremos ser benévolos podríamos considerarlo ingenuo, es decir incapaz de rebasar los límites ideológicos de su época, y si fuésemos indulgentes simplemente lo consideraríamos como exageradamente precavido. Espero pues que los científicos de los próximos siglos no conciban a todos los actuales ambientalistas como extremadamente precavidos. Tampoco me gustaría que los considerasen ingenuos. Es decir, si los actuales ambientalistas quieren evitar juicios semejantes respecto a los proyectos que hoy realizan; si quieren evitar los juicios críticos que desde hoy muchos podemos emitir sobre sus acciones, entonces deben orientar sus esfuerzos en favor de una perspectiva trans-ambientalista que supere lo simplemente duro o versátil; deben percatarse de que todo lo que hacen siempre está saturado de perspectivas simbólicas que apuntalan o confrontan las relaciones de poder hegemónicas. Desde las primeras décadas de este siglo —que será crucial para el destino de la humanidad— tales profesionales deben adquirir la lucidez que les permita construir ambientes no sólo duros y versátiles, sino además livianos, luminosos, libertarios. Es decir ambientes simbólicos que generen no la libertad ilusoria del mundo Disney, sino una auténtica libertad transhistórica. Libertad social que —como el lenguaje, la consciencia crítica y la dignidad de lo humano— trascienda fronteras y continúe vigente aun cuando ya se hayan pulverizado las efímeras épocas pseudohistóricas.[10]

[10] Este breve ensayo lo escribí porque fui invitado a hacerlo e iba a ser incluido en Guevara, Landázuri y Terán (Coordinadores): *Estudios de Psicología Ambiental en América Latina.* Ciudad de México: BUAP-UNAM-CONACyT, 1998, ISBN 968-36-6915-8. Mi ensayo fue excluido de esa publicación y es muy ilustrativo confrontar lo que aquí expongo con lo que plantea ese libro.